

1. Record Nr.	UNINA9910477148803321
Autore	Krichane Selim
Titolo	Camera imaginaire / / Selim Krichane
Pubbl/distr/stampa	[Place of publication not identified] : , : Georg Editeur, , 2018
Descrizione fisica	1 online resource
Disciplina	771.3
Soggetti	Cameras
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Preface d'Alain Boillat -- Introduction -- Une camera embarquee -- Camera imaginaire, imaginaire mediatique -- Camera et intermedialite -- Conjuguer l'histoire avec la theorie -- Le jeu video, arbre a palabre virtuel -- Topographie d'une recherche -- Jeu/Video: une genealogie dyadique -- 1 - Cinema et jeux video: des images aux discours -- De plus en plus proches ? -- La « cinematographicite » des images videoludiques -- Histoire du cinema/des jeux video -- Les films interactifs -- Night Trap: entre « voir » et « jouer » -- Phantasmagoria : du jeu (graphique) d'aventure au film interactif -- Qu'est-ce que le cinema(tographique) ? -- Lara Croft: cinema simule -- Tomb Raider: Lara Croft, ou la pulsion scopique -- Lara Croft, archeologue des medias -- La « cinematographicite » du jeu video: une histoire de discours -- Intermedialite : les approches formelles -- Intermedialite, histoire et discours -- 2 - Histoire discursive de la camera videoludique -- Questionner la « camera » : corpus et methode -- Manuels et magazines : l'avant et l'apres de l'activite ludique -- Magazines specialises: un ensemble pluriel -- Le corpus principal: Generation 4 et Computer and Video Games -- Une premiere vague de jeux 3D (1987-1989) -- Les premieres occurrences du terme « camera » -- Les simulateurs de vol -- Press C for Camera : l'option « replay » -- 3 - La camera diegetique: naturalisation de la «camera» videoludique -- Une camera thematisee : le modele televisuel (1988-1991) -- Perennite du modele televisuel: ralentis, replay, incrustation (1992-1998) -- Le mythe du joueur-realisateur -- Stunt Island: aucun media n'est une ile -- 4 - La camera virtuelle: autonomisation de la notion de «camera» --

Les conditions de possibilite techniques, culturelles et economiques de la « camera virtuelle » -- Multimedia -- La realite virtuelle ou l'infographie au service de la transparence -- Des synergies industrielles aux croisements esthetiques -- La generalisation de la modelisation 3D -- Une camera en tous genres -- Generalisation du terme « camera» dans le paratexte videoludique -- De la « camera diegetique » a la « camera virtuelle » -- 5 -La camera occultee: quand la «camera» fait obstacle -- Camera et exteriorite -- La « camera subjective », ou le jeu du « je » -- La camera comme « label » -- Les jeux de tir en vue subjective -- Premiere, deuxième, troisième personnes -- 6 - Les modes de visualisation videoludiques -- La camera videoludique en theorie(s) -- La camera hegemonique : une camera en tous points de vue -- L'exemple «Unity » -- L'acception generale du terme « camera» -- De l'écran-tableau a la camera -- Les images du jeu video -- Les modes de visualisation: criteres definitoires -- Projection -- Translation: mouvement de l'image, mouvement dans l'image -- Translation et sequentialite -- Activation: quand l'image s'affaire -- Degre d'iconicite -- Typologie des cameras videoludiques -- 7 - Jouer a voir -- (Se) regarder jouer -- La camera videoludique dans la spirale du gameplay -- Les retombées ludiques de la vision actee -- Portal: au seuil de la vision -- 8 - Vision plurielle, mondes multiples : la fiction videoludique au prisme de la camera -- Le jeu, un terrain de fiction -- Jeu video, machine a mondes (possibles) -- Coherence des univers fictionnels -- Distance, etendue et frontieres -- Immersion: camera videoludique et strategies de transparence -- La camera au service de l'immersion -- Quelques exemples de strategies de transparence -- Transparency de la representation, transparency de la retroaction -- 9 - L'intrigue videoludique a l'ere de la camera imaginaire -- Recit fige contre recit emergent -- Retour sur les films interactifs -- Wing Commander: un simulateur de vol en opera de l'espace -- Simulation, narration ... monstration! -- Camera et recit spatialise -- Le son: voie royale du recit videoludique ? -- Conclusion -- De l'histoire des discours a la theorie du jeu video -- Game studies et analyse des discours -- Discours, images, intermedialite -- Histoire et theorie du cinema -- Index des jeux video et des films cites -- Sources iconographiques -- Bibliographie.

---

#### Sommario/riassunto

La notion de « camera », empruntee au lexique cinematographique, est frequemment utilisee par les joueurs, les developpeurs ou encore les journalistes pour qualifier les deplacements du point de vue dans les jeux video. En effet, le terme de « camera » s'est generalise dans les discours portant sur le jeu video des les années 1990 et constitue un exemple cle des échanges et des contaminations qui ont marque l'histoire du jeu video, autant que l'histoire recente du cinema hollywoodien. Si plusieurs travaux du jeune champ d'études des game studies (ou études du jeu video) se sont déjà penches sur la « cinematographicite » des images videoludiques, sur l'ensemble des dynamiques d'emprunt et d'hybridation qui affectent les images du jeu video, l'histoire du terme de « camera » n'a jamais fait l'objet d'une etude detaillee. Or, sa generalisation dans le domaine du jeu video fait de la « camera » un facteur crucial des contaminations reciproques qui ont marque ces deux industries culturelles des la fin du XXe siecle. Son usage dans le contexte des game studies repose sur une connaissance partagee du terme qui est rarement interroge par les chercheurs. Cet ouvrage propose de retracer l'emergence, la naturalisation et la generalisation de la notion de « camera » dans le contexte des jeux video. Pour ce faire, l'auteur propose de recomposer les variations conceptuelles du terme en reconstituant, par l'analyse qualitative, les differents cadrages semantiques de cette notion tout en prenant une

attention particulière à son contexte d'utilisation et aux relations multiples qui lient les différents agents du champ culturel du jeu vidéo qui en ont fait usage (joueurs, créateurs, critiques, éditeurs, etc.). Faire l'histoire de la notion de « camera » nécessite en amont de questionner la relation qu'entretiennent cinéma et jeu vidéo, et permet, en aval, d'envisager à nouveau frais les termes employés pour analyser les régimes de visibilité du jeu vidéo, mais aussi de porter un regard neuf sur les productions hollywoodiennes des dernières décennies qui mobilisent la grammaire vidéoludique, à l'image de Tron et de son remake ou du récent Ready Player One.

2. Record Nr.	UNINA9910346938303321
Autore	Kapp Andreas
Titolo	Ein Beitrag zur Verbesserung und Erweiterung der Lidar-Signalverarbeitung für Fahrzeuge
Pubbl/distr/stampa	KIT Scientific Publishing, 2007
ISBN	1000007047
Descrizione fisica	1 online resource (XII, 126 p. p.)
Collana	Schriftenreihe / Institut für Mess- und Regelungstechnik, Universität Karlsruhe (TH)
Soggetti	Technology: general issues
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	Laserscanner werden in Fahrzeugen zur Umfelderfassung eingesetzt. Die vorliegende Arbeit untersucht, wie aus den Messungen des Laserscanners der Abstand und die Bewegung anderer Fahrzeuge bestimmt werden können. Verschiedene Ansätze zur Gruppierung der Messungen werden verglichen und hinsichtlich ihrer Eignung für Fahrzeuge bewertet. Darauf aufbauend wird analysiert, wie der Einfluss stochastischer und deterministischer Fehler auf die Bestimmung von Abstand und Bewegung minimiert werden kann.

3. Record Nr.	UNINA9910557463703321
Autore	Hsu Julia W. P
Titolo	Solution Synthesis, Processing, and Applications of Semiconducting Nanomaterials
Pubbl/distr/stampa	Basel, Switzerland, : MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute, 2020
Descrizione fisica	1 online resource (156 p.)
Soggetti	Research & information: general
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	<p>This Special Issue covers solution synthesis, processing, and applications of non-metallic nanomaterials. Zhang et. al. and Jiang et. al. focus on synthesis of kesterite materials, and Wu et. al. and Zhang et. al. focus on synthesis of copper chromium oxide delafossite nanomaterials. Three of these papers discuss solar cell applications using these materials. Yun and Park's review paper explores the self-assembly of complex nanostructures. Bhalothia et al. show enhanced catalytic activity for NiOx@Pt nanostructures and Wu et. al. report high-sensitivity ammonia sensors made from SnO nanoshells. On flexible electronics, Nakamura et. al. developed Cu nitride ink for rapid photonic processing of conducting lines, Liu et. al. made Au/HfO<sub>2</sub>/Pt resistive random access memory devices, and Moreira et al. fabricated solution combustion oxide thin film transistors.</p>